



电脑报 东方工作室

Flash MX 网络动画设计师 特训班 2004

从初学者到设计师的全阶段案例教程



金鼎图书工作室 编著

快 速了解 快 速学习

快 速掌握 快 速享受成就

四川电子音像出版中心

内 容 提 要

本书对Flash在网络动画制作及互动程序开发等方面的专业、强大的编辑功能进行了全面、系统的讲解。全书分为三个部分：第一部分通过对Flash MX 2004强大的编辑功能进行学习，使读者能轻松入门；第二部分结合实例对Flash MX 2004的编辑技能进行强化训练，使读者通过制作提高自己的编辑水平；第三部分通过对一些优秀实例进行分析、制作，将它们的设计理念及表现手法传授给读者并激发读者的创造灵感。

本书内容结构清晰、语言流畅、实例精彩、图文并茂，指导读者边学边用，帮助读者快速掌握Flash动画影片制作的各种编辑技巧，然后迅速地将它们运用到实际设计制作中，使读者在高效率的学习中，获得专业级网络动画设计人员的能力。

本书专为初中级网络动画设计人员编排制作，具有针对鲜明、实用性强的特点，同时也适合Flash动画制作爱好者在自学时进行参考，还可作为各种电脑培训学校及大中专院校相关专业的学习教材。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，翻版必究

书 名	Flash MX 2004网络动画设计师特训班
文 本 作 者	金鼎图书工作室
审校/责任编辑	陈学韶
C D 制 作 者	金鼎图书工作室
出版/发 行 者	四川电子音像出版中心
地 址	成都市盐道街3号(610012)
经 销	各地新华书店、软件连锁店
C D 生 产 者	东方光盘制造有限公司
文 本 印 刷 者	重庆升光电力印务有限公司
规格 / 开 本	787毫米×1092毫米 16开 22.75印张 528千字
版 次 / 印 次	2004年4月第1版 2004年4月第1次印刷
印 数	1-5000册
版 本 号	ISBN 7-900371-74-5/TP·66
定 价	30.00元(1CD+配套书)

来自一线设计师的第一手资料

精选的案例，均出自专业设计师之手，步骤简洁，讲解准确，真实地反映了专业设计师创作的全过程。

来自一线教师的先进教学模式

综合了多位教师和设计师的工作经验，将理论与实践有机地结合，达到事半功倍的学习效果！

体例结构

Part 1 新手入门集中训练

软件与设计基础有机结合，让我们能快速掌握软件的基本操作技术和设计的相关基础知识。

Part 2 软件技能强化训练

精心选取的案例，全面、合理的覆盖软件的功能，帮助我们熟练掌握创作的各种表现技法。

Part 3 设计应用实战演练

来自一线设计师的原创作品，融合丰富的实用知识和宝贵经验，让我们真实体验设计师的创作过程。

阅读指导

实例效果/设计效果:

展示最终效果，了解学习目标。

实例任务/设计分析:

通过实例解说我们将要掌握的相关知识。

实例制作/设计制作:

简洁、准确的操作步骤，让我们熟练掌握软件的各种功能。

知识积累

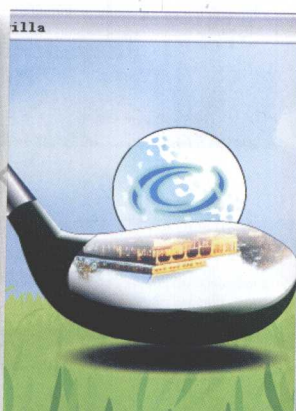
阐述各种实用专业知识，不断提升我们的专业技能。

操作技巧

掌握各种实用的诀窍，提高工作效率，达到事半功倍的效果！



精彩内容导读 · · ·



快速了解 · 快速掌握 · 快速拥有及快速享受成就

**F**

lash MX 2004

网络动画设计师特训班



PART 1 新手入门集中训练

Chapter 1 绘图编辑快速上手

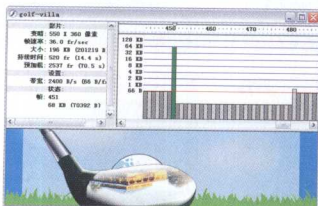
Lesson 1-2



Flash MX 2004 是我们进行创作的好帮手，它不仅拥有齐全的图形绘制工具，还具有强大的图形编辑功能和全面的功能面板，使你可以编辑出各种造型生动的图形！

Chapter 2 影片编辑轻松入门

Lesson 3-5



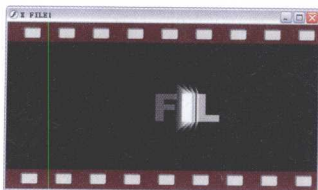
通过对 Flash 中影片元件与动画编辑等知识的学习，解析电影创作的流程，模拟影片的输出与下载状况，帮助你快速掌握 Flash 动画制作的基础技巧。

PART 2 软件技能强化训练

Chapter 3 文字特效篇

Lesson 6

镂空光影



利用形状补间和移动补间编辑出镂空的光影，使用这种方法制作的文字特效给人一种动态的美感。

[\\CD\\Chapter 3\\Lesson 6\\X File fla](#)

Lesson 7

玻璃文字



通过 Flash 混色器对填充色的渐变样式和透明度进行设置，编辑出漂亮的三维“巨”字，配合逐帧动画，得到完整的影片特效。

[\\CD\\Chapter 3\\Lesson 7\\huge fla](#)

内容导览

Lesson 8

书写跟踪



配合使用动画引导层和逐帧动画，让笔画在红星经过后出现，编辑出红星在舞台中书写出“T3”的动画。

\\CD\\Chapter 3\\Lesson 8

\\Terminator 3.fla

Lesson 9

波动的文字



巧妙地应用遮罩层，在画面中产生两种不同类型的遮罩效果，使影片效果变得更加丰富。

\\CD\\Chapter 3\\Lesson 9

\\Shockwave.fla

Lesson 10

矩阵文字



通过“分散到图层”命令，使每个影片剪辑拥有一个单独的图层，便于对它们进行单独的动画编辑。

\\CD\\Chapter 3\\Lesson 10\\matrix.fla

Lesson 11

流光文字



使用动作脚本对影片剪辑进行复制并修改其透明度，使该影片剪辑发出光芒，这样就得到了流光文字。

\\CD\\Chapter 3\\Lesson 11

\\light wave.fla

Lesson 12

欣赏与练习方案一



在完成了本章的学习后，我们还应该积极思考，通过结合不同的动画效果，创作出更精彩的文字特效。



Chapter 4 图形动画篇

Lesson 13

汽车大赏

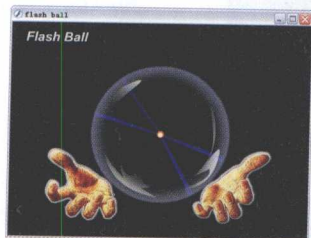


Flash MX 2004 中新增了许多功能模板，这些模板可以帮助我们快速创建Flash影片。

\\CD\\Chapter 4\\Lesson 13\\car fla

Lesson 14

魔力球



通过对动作脚本中随机函数的运用，使魔力球发出随机的光线；添加位图素材丰富画面，使舞台效果更加美观。

\\CD\\Chapter 4\\Lesson 14
\\flash ball fla

Lesson 15

夏日涟漪

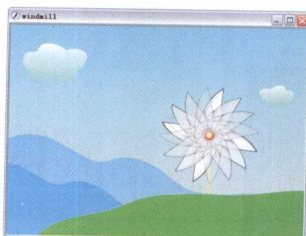


使用影片剪辑对场景中的图形进行遮罩，再将遮罩效果和背景结合起来，就得到了逼真的水波纹效果。

\\CD\\Chapter 4\\Lesson 15\\lipper fla

Lesson 16

旋转的风车



通过使用动作脚本，实现了对影片剪辑的复制和透明度的修改，使转动的风车产生残影。

\\CD\\Chapter 4\\Lesson 16
\\windmill fla

Lesson 17

欣赏与练习方案一



在一个影片中同时使用几种动画效果，可以使影片的变化更加丰富，动画效果更加精彩。

Chapter 5 酷炫鼠标篇

Lesson 18

图案下的秘密

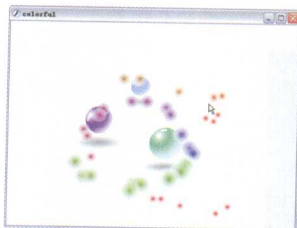


在影片剪辑中放入按钮元件，设置按钮的感应事件，使鼠标划过时，触发影片剪辑播放，六边形就会慢慢消失。

\\CD\\Chapter 5\\Lesson 18\\roll.fla

Lesson 19

鼠标跟随

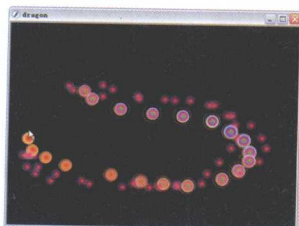


灵活运用按钮元件，通过设置按钮的感应事件，我们可以在Flash影片中实现跟随鼠标的动画。

\\CD\\Chapter 5\\Lesson 19
\\colorfull.fla

Lesson 20

幽灵尾巴



用 Action Script 2.0 动作脚本对影片剪辑进行编辑，也能实现鼠标跟随的动画效果。

\\CD\\Chapter 5\\Lesson 20\\dragon.fla



Lesson 21

欣赏与练习方案一



熟悉 Flash 的各种编辑技巧，将它们灵活运用到你的影片中，可以使影片更加精彩。

PART 3 设计应用实战演练

Chapter 6 精美贺卡篇

Lesson 22

郊游



通过对文字进行分离造型，对引导动画再进行引导，在舞台中营造出一种轻松的气氛。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 22\\friend fla

Lesson 23

十五夜望月



结合引导动画和遮罩动画，在舞台中渲染出一个思意浓浓的中秋夜。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 23

\\mid-autumn fla

Lesson 24

你确定要看吗？



通过对声音同步进行设置，实现了在不同场景间切换时对声音播放的控制。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 24\\brithday fla

Lesson 25

设计与思考



欣赏好的作品，分析它们设计的独到之处，可以激发你的灵感，帮助你进行创作。

Chapter 7 片头动画篇

Lesson 26

JinKing Studio



利用遮罩图层的特殊功能和背景动画配合进行制作，得到金鼎图书工作室片头动画中放大镜的效果。

\\CD\\Chapter 7\\Lesson 26
\\jinking studio fla

Lesson 27

Creation



通过对文字进行编辑造型和导入3D动画，使整个片头动画更加精彩。

\\CD\\Chapter 7\\Lesson 27\\creation fla

Lesson 28

Aport Media



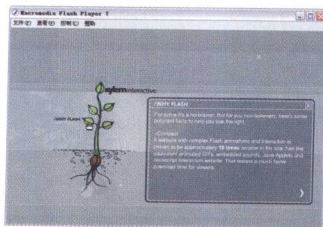
使用 Flash MX 2004的新功能——行为，可以让我们能更方便、快捷地完成Flash互动影片的制作。

\\CD\\Chapter 7\\Lesson 28\\new main fla



Lesson 29

设计与思考



清爽的画面，精彩的动画，独特的创意，是一个优秀片头动画中不可缺少的因素，也是我们在制作过程中应该特别注意的内容。

Chapter 8 网络广告篇

Lesson 30

Digital Square



在按钮中加入影片剪辑，可以让按钮的点击效果更加精彩。

\\CD\\Chapter 8\\Lesson 30
\\Digital Square fla

Lesson 31

奔驰Smart



在广告中使用设置悬念的表现手法，能有效地吸引浏览者的目光，在广告设计具有相当高的表现力。

\\CD\\Chapter 8\\Lesson 31\\Smart fla

Lesson 32

Maybelline唇膏



合理夸张表现手法是将广告对象的品质或特性进行相当明显的夸大，以加深人们对该广告对象品质或特性的认识。

\\CD\\Chapter 8\\Lesson 32\\Maybelline fla

Lesson 33

“领袖”高尔夫别墅山庄



以小见大的表现手法，是广告设计中对表现对象进行强调、浓缩，通过抓住一点或一个局部加以描写，以有限的形象来表达出主题思想的一种方法。

\\CD\\Chapter 8\\Lesson 33\\golf-villa fla

Lesson 34

设计与思考



对比的表现手法，通常是将拥有广告对象前后的情景进行对比，在变化中体现出广告对象的功能、特点。在进行广告的创作时，我们应该选择使用合理的表现手法对广告对象进行表现。

Chapter 9 精彩游戏篇

Lesson 35

美女来找碴



找碴游戏，俗称“找不同”，我们通过巧妙地配合使用Action Script 2.0、按钮元件和影片剪辑，使它展现在Flash的舞台上。

\\CD\\Chapter 9\\Lesson 35\\Find fault fla

**F**

lash MX 2004

网络动画设计师特训班

Lesson 36

财神接元宝



与找碴类游戏相比, 这一款“财神接元宝”的游戏则动感十足、变化多端, 你可以用鼠标控制“财神”去接从天而降的各种宝物, 不过要小心千万不要接住了炸弹!

\\CD\\Chapter 9\\Lesson 36\\caishen.fla

Lesson 37

设计与思考



游戏的创作编辑是对 Flash 各项功能的综合应用, 只有对各种绘制编辑方法、元件特性和动作脚本有足够深入的认识, 才能制作出变化丰富、内容精彩的游戏。

在丰富多彩的网络世界中,通过 Flash 编辑制作的各种动画以其独有的特点,成为这个世界中一颗闪耀的明星。Flash 作为网络动画制作领域中优秀的开发软件,凭借其专业的矢量图形绘制工具、全面的图形编辑面板、强大的互动编辑功能,在整个网络动画领域中独占鳌头。新推出的 Flash MX 2004 在互动编辑和网页制作功能上进行升级优化,使我们通过 Flash 也能实现网站的建设,体现出 Flash 在网络世界中非凡的气质!

全书的内容结构,包括以下三个主体部分:

Part 1 新手入门集中训练 (Chapter 1~Chapter 2)

从使用 Flash MX 2004 进行动画编辑制作的基础知识入手,详细为读者介绍了 Flash MX 2004 中进行矢量图形绘制的各种工具和用于影片编辑的各个功能面板,然后通过对 Flash 中各类元件和不同动画类型的学习,解析 Flash 电影创作的流程,使读者掌握 Flash 中绘制、编辑图形,创建元件和各种动画等基础操作。

Part 2 软件技能强化训练 (Chapter 3~Chapter 5)

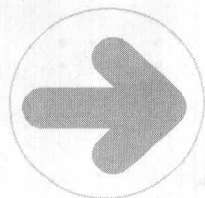
通过大量优美的特效影片和精彩的互动影片实例,循序渐进地对 Flash MX 2004 强大的编辑功能进行全面的解析,使读者在实例制作过程中,加深对 Flash MX 2004 各项功能的认识,了解各种 Flash 特效编辑和影片互动制作的原理和技巧,为进行 Flash 完整影片的制作奠定良好的技术基础。

Part 3 设计应用实战演练 (Chapter 6~Chapter 9)

通过对多个精彩实例进行制作、分析,为读者展现它们的制作技巧和设计理念,并使读者掌握丰富的动画设计表现手法,包括音乐贺卡的制作,精彩的片头动画,网络广告的设计,有趣的小游戏开发等。在这些实例的解析过程中,注重对读者进行设计创造力的培养和提高,让读者在学习到各种实用的动画和互动编辑技巧的同时,掌握丰富得网络动画知识、实用的互动程序开发技能,成为优秀的网络动画设计师!

本书由金鼎图书工作室全程策划,所有实例均由专业的动画设计师制作。对知识内容的整理和设计实例的解析说明,由尹小港、严严编辑完成。在此向多位提供优秀案例并参与编辑指导的设计师表示衷心的感谢,还要感谢多位院校教师和相关工作人员提供的质量校审和排版协作。感谢读者朋友的支持,我们将以更高的热情投入到图书编辑的工作中,为读者奉献更优秀的电脑图书!

3.4.2 移动补间动画



>> >> >>> > >
.....



Contents

3.4.3 形状补间动画	49
Lesson 4 电影创作流程的解析	51
4.1 电影创作流程	51
4.2 首选参数的设置	53
Lesson 5 影片的输出与发布	56
5.1 发布前的播放测试	56
5.2 发布设置	58

◆ PART 2 软件技能强化训练 ◆

Chapter 3 文字特效篇 65

Lesson 6 利用移动补间编辑镂空光影	66
Lesson 7 玻璃文字——看混色器的创造力	75
Lesson 8 用逐帧动画编辑书写跟踪	83
Lesson 9 遮罩的妙用——波动的文字	94
Lesson 10 矩阵文字——看影片剪辑的演技	101
Lesson 11 流光文字——让 Actions 做好一切	106
Lesson 12 欣赏与练习	113

Chapter 4 图形动画篇 115

Lesson 13 汽车大赏——使用模板制作幻灯片	116
Lesson 14 魔力球——影片剪辑的动作属性	120
Lesson 15 遮罩与图层的配合——夏日涟漪	128
Lesson 16 旋转的风车——利用动作复制影片剪辑	134

目

录

Lesson 17 欣赏与练习	141
-----------------	-----

Chapter 5 酷炫鼠标篇 143

Lesson 18 图案下的秘密——用按钮做电影	144
--------------------------	-----

Lesson 19 用按钮制作鼠标跟随	144
---------------------	-----

Lesson 20 幽灵尾巴——用 Actions 控制影片剪辑	158
----------------------------------	-----

Lesson 21 欣赏与练习	165
-----------------	-----

◆ PART 3 设计应用实战演练 ◆

Chapter 6 精美贺卡篇 167

Lesson 22 友情音乐卡：郊游	168
--------------------	-----

Lesson 23 中秋贺卡：十五夜望月	177
----------------------	-----

Lesson 24 创意生日贺卡：你确定要看吗？	191
--------------------------	-----

Lesson 25 设计与思考	213
-----------------	-----

Chapter 7 片头动画篇 215

Lesson 26 工作室形象片头：JinKing Studio	217
----------------------------------	-----

Lesson 27 公司服务宣传片头：Creation	227
-----------------------------	-----

Lesson 28 网站片头：Aport Media	238
----------------------------	-----

Lesson 29 设计与思考	258
-----------------	-----

Chapter 8 网络广告篇 265

Lesson 30 网页导航条：Digital Square	266
--------------------------------	-----